УВ

Ультра Виоленте Спешл

I

Гусь-Хрустальный 2096

Текст, оформление: DÖMD VARG

Иллюстрации на разворотах: Исаак Левитан

Корректура: Даша Я., Мария Neferatema Гайсина

Спасибо: Алисе, Даше, Болотному культу

Книга «Гусь Хрустальный 2096» использует механику правил игры «Шиноби» и является неофициальным дополнением к игре «Шиноби». Все права на игру «Шиноби» принадлежат автору, Егору Зырянову.

Книга не предназначена для коммерческого использования.
Book is for non-commercial use only.

Копирование и воспроизведение материалов книги «Гусь Хрустальный 2096» в любом виде (электронном или печатном) разрешено строго с упоминанием источника.

1.

Книга не рекомендована к прочтению лицам, не достигшим 18 лет.

2.

Все персонажи вымышлены. Любые совпадения случайны.

3.

Автор не разделяет идеи, связанные с насилием, нетерпимостью или политические идеи, которые отражены в книге.

4.

Автор не призывает к курению, употреблению алкоголя или наркотических веществ.

5.

Это не OSR.

МИНИ-СЛОВАРЬ

Базар — речь, разговор. Фильтруй базар — выбирай выражения

Беспредел — нарушение всех норм и понятий

Борсетка — маленькая кожаная сумка, часто используется коммерсами или братками

«Бумер» — «БМВ» пятой серии

Вес — один грамм наркотических веществ

Винтить — арестовывать

Волына (крим.жарг.) — пистолет

Гадюшник — плохой ресторан. Также рыгаловка

Голда — золотая цепь

Жмурик — мертвец

Забить стрелку — назначить встречу для выяснения отношений

Загнать — выгодно продать

Кинуть — обмануть, не выполнить обещание

Кент — друг, приятель

Коммерс — бизнесмен

Котлы (крим.жарг.) — часы

Крыса — человек, не заслуживающий доверия

Крышевать — обеспечивать защиту

Крузак — «Тойота Лэндкрузер»

Ксива (жарг.) — документы

«Мерин» — «Мерседес» шестой серии

Наезд, наехать — предъявлять претензии, отбирать имущество и деньги

Отморозок — человек без моральных принципов, как правило, крайне жестокий преступник

Откат — процент с успешной сделки, взятка тому, кто способствовал сделке

«Паджерик» — «Мицубиси Паджеро»

Путана — работница секс-индустрии

Расклад — соотношение сил, средств

Толкучка — рынок

Фарцовщик — скупщик и продавец незаконных вещей. Он же — утюг

Фирма, фирмовый — импортный товар от производителя, не подделка

Челнок — перекупщик, который покупает вещи за рубежом и привозит их на продажу

Чернила (в чернилах) — татуировки

Шугать — наводить страх

Шухер! — возглас, предупреждающий об опасности. «На шухере» — следить за ситуацией

КОНВЕРСИЯ НАЗВАНИЙ ИГРЫ «ШИНОБИ»

Ассасин	>	Киллер
Айкидо	>	Самбо
Буракумин	>	Браток
Будзюцу	>	Ножевой бой
Дзайбацу	>	Фирма
Иайдо	>	Сноровка с оружием
Коммандо	>	Спецназовец, СОБРовец
Некоде	>	Рукопашные импланты
Ниндзя	>	Медвежатник
Самурай	>	Телохранитель
Сарариман	>	Менеджер фирмы
Фиксер	>	Решала
Чанбара	>	Костолом
Якудза	>	Братва, мафия, ОПГ
Amstrad C-22	>	«Енисей Ц-22»
Toshiba Paraline 3030	>	«Рубин 3030»
Hosaka Goldstar-4	>	«Спектр-4»
Hitachi Netspace-5	>	«Горизонт-5»
Ono-Sendai Cyberspace	>	«Янтарь»

Вспоминается Шура, ранней весной в перелеске и с калашом.
Адидасовский трен-костюм, улыбка, голда, грудь калачом.
Черти под стволами копают себе могилы в холодной земле.
Братва ржет, пыхает и бухает — парни рады весне.

Кровосток, “Шурик”

ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ...

Пелевин в гостях у Гибсона, «Жмурки» с имплантами, Рик Декард за рулем бумера, индастриал-ремикс на «Кровосток». Девяностые, съехавшие на сто лет вперед на треке истории. Так и не развалившийся СССР эволюционировал в Великодержавную Российскую Социалистическую империю, которая, находясь в глубоком застое, берет капиталистический курс, ведомая крепкой рукой генсека-императора. Восточная граница полыхает пожаром Второй русско-китайской войны, осложненной сепаратистскими настроениями в Сибири. Банды валят друг друга на стрелках, не поделив очередной рынок. Локальные ОПГ метят в политику. Ментов не отличить от братвы, хотя среди них еще попадаются те, кто принципиально делает свое дело. Нувориши поднимаются на дешевых вирусах из Соединенных Штатов Индии и аугметике из Паназиатской Империи, пока российские военные втихаря сбывают технологии Великой державы из-под полы. Каждую ночь слышны автоматные очереди, каждое утро в городе взрывается еще один бронированный шестисотый «мерин». А по весне в ядовитых пустошах, заросших борщевиком, видимо-невидимо костей и черепов с дырами от пуль в затылках.

ЗАДАНИЕ ОТ ПЕСКАРЯ

Расстановка: у местного авторитета Ерофея Палыча Пескарёва (Пескаря) хватает делишек. Либо вы их порешаете, либо порешат вас.

Персонажи начинают игру подручными Пескаря. Место встречи — советская чебуречная, к которой у Пескаря ностальгические чувства. Его «мерин» припаркован у дверей заведения. Авторитет хочет, чтобы персонажи привели к нему пропавшего недавно декера по прозвищу c0mrade. Он отвечает за нелегальную передачу и проверку военных вирусов из Северо-Корейской пустыни, где на руинах старого государства живут коммуны киберанархистов, которых не хочет признавать ни одна страна. Награда за работу: 40 000 целковых рублей.

Настоящее имя декера — Эдик Папоротников. Если мастер решит, что c0mrade вел дела анонимно, то авторитет не имеет представления, где именно живет декер. Но он железно уверен, что хакер проживает в Гусь-Хрустальном, хотя может не объяснять причину своей уверенности.

Вариант 1: успешные поиски в сети позволят найти борды, в которых оставлял сообщения c0mrade. Успешная проверка на анализ сообщений покажет, что недавно он заказывал посылки из Соединенных Штатов Индии (США), которые потеряли на почте. Успешный взлом почтового сервера обнаружит два заказа из США за последние два месяца с указанием адреса.

Вариант 2: если расспросить Пескаря о том, как они работали с декером, тот расскажет, что вирусы должны были передать на чипе в кафе «Изюминка», которое выбрал Эдик. Успешные расспросы персонала укажут на официантку Алёну, пассию Эдика. При попытке допроса Алёна (d4): 1. впадет в истерику от ломки и нервов; 2. попытается сбежать; 3. запрется в подсобке; 4. ударит исподтишка чем-то тяжелым, в разговоре будет провоцировать персонажа-мужчину. Алена знает, где живет Эдик.

Проверка объявлений на хакерских бордах о перепродаже военных вирусов ничего не даст.

ДОРОГА К ЭДИКУ

Ночной Гусь-Хрустальный сверкает неоновыми вывесками, в сиянии которых скрываются стены трехсотлетних домов с гранитными мемориальными табличками героев революции, о которых никто уже ничего не помнит. Гроздья камер наблюдения развешены на углах зданий, оплетенных толстыми связками проводов. На нижних этажах — витрины торговых лавок, маникюрных салонов, секс-шопов, валютных обменников. Особняком стоят казино и автомобильные салоны, где напоказ выставлены мерины и бумеры.

Также на улице (d3):

1. Окно ганшеринга от «Я.Пушки» вмонтировано в стену дома. Один пистолет плохо закреплен и пока зарегистрирован на экс-владельца.

2. Фарцовщик. Вся одежда на нем из джинсы. У него можно купить любые инструменты с 50% скидкой. На 1-6(d10) инструменты сломаны.

3. Плановая проверка документов. Три милиционера. На 1-6(d10) персонажи попадают под описание по ориентировке. Нужно проехать в отделение. Сопротивление вызовет конфликт.

УЛИЦЫ ГУСЬ-ХРУСТАЛЬНОГО

1. Голопроекторы на стенах. На тротуаре труп, над которым льет слезы голограмма бельчонка-маскота сервиса страхования.
2. На стене дома концертные плакаты клонов Виктора Цоя и Игоря Талькова.
3. Анимированные голограммы с русским медведем, разрывающим пасть китайскому тигру с особым зверством.
4. На экране — драка в телестудии в прямом эфире между депутатами и ведущим прерывается диктором, воспевающим гениальность Имперского Госплана.
5. Вендинговый автомат с квасом исторгает джингл под балалайку: «А чего нет у NASA? А 100 видов кваса!»
6. Видеоряд демонстрирует лубочную Русь и шепчет: «Родные сервера для родной даты. Где родился, там и пригодился».
7. Роскошная баня с дорическими колоннами, поверх которых брезентовый баннер «Легкий пар без запар».
8. Неоновая вывеска «Аугметика у Светика» над брезентовой зеленой палаткой.

У ДОМА ЭДИКА

Эдик живет в девятиэтажной панельке с разросшимися в разные стороны кирпичными пристройками и балконами, которые жители налепили один поверх другого. Плита бетонного козырька, который поддерживают две толстых трубы, выкрашенных под березы, завалена хламом и заросла мхом кислотно-рыжего цвета. Армированная железная дверь распахнута, из-за чего на улицу просачивается въедливый запах сырого подвала, где недавно прорвало трубы.

Машины во дворе стоят одна к другой, а те, кому не нашлось места, припаркованы на тротуаре. Неосторожное движение приведет в действие сигнализацию автомобиля, из-за чего начнет сигналить и переливаться огоньками весь двор. Неизбежно на балконах появляются подозрительные лица.

С детской площадки, заросшей двухметровым борщевиком, кое-где проглядывают остовы каруселей и полусгнившие фигуры деревянных медведей и зайцев.

Обитатели двора (d4):

1. На кособокой скамейке расселись бабки с древней аугметикой. Персонажам придется объяснить, куда они идут, либо бабки позовут дядю Петю. Звонят ментам, если персонажи продемонстрируют оружие.
2. d6+2 пьяных гопников сидят на кортах на ступенях крыльца. Если их количество на 3 больше, чем количество персонажей, то +2 к сложности переговоров с ними.
3. Десантник дядя Петя. Все попытки обойти его — +4 к сложности. Предлагает выпить, отказ спровоцирует конфликт на 1-6 (d10). Выпив, предложит ломать головой кирпичи. Персонажу, который выпил с ним и поломал кирпич, поможет в чем угодно.
4. Резкий Рустам. Молодой человек в кожаном пиджаке под питона паркует внедорожник, наезжая на персонажей. При провале проверки на уклонение персонажи получат d4 ран. До последнего будет быковать и при случае вызовет на подмогу d6+2 таких же резких пацанов. Один из них с пистолетом.

ГОПНИКИ

Оружие: Нож / кастет 1d6

Снаряжение: 100+d20 целковых, дешевый мобильный телефон + d3:

1. Игральные карты

2. Жменя семечек

3. Баклажка пива

Навыки: Сила, Азартные игры

РЕЗКИЕ ПАЦАНЧИКИ

Оружие: «ТТ-54» | 2d6 | 25М | 15 патронов

Оружие: Монтировка / бита 1d8

Снаряжение: 1000+ d66 целковых, мобильный телефон + d2

1. Солнечные очки

2. Голда на 20 000 целковых

Навыки: Сила, Обман

ДЕСАНТНИК ДЯДЯ ПЕТЯ

Оружие: голые руки 1d8

Снаряжение: 2d20 целковых, бутылка водки, папиросы + d3:

1. Хлебушек

2. Фотография дяди Пети с бывшей женой

3. Осколочная граната

Навыки: Сила, Воля, Выживание

БАБКИ

Оружие: баллончик с Д-газом

Снаряжение: 100+d4x50 целковых, мобильный телефон + d3:

1. Конфетка

2. Фиолетовая губная помада

3. «Что-то от сердца»

Навыки: -

КВАРТИРА ЭДИКА

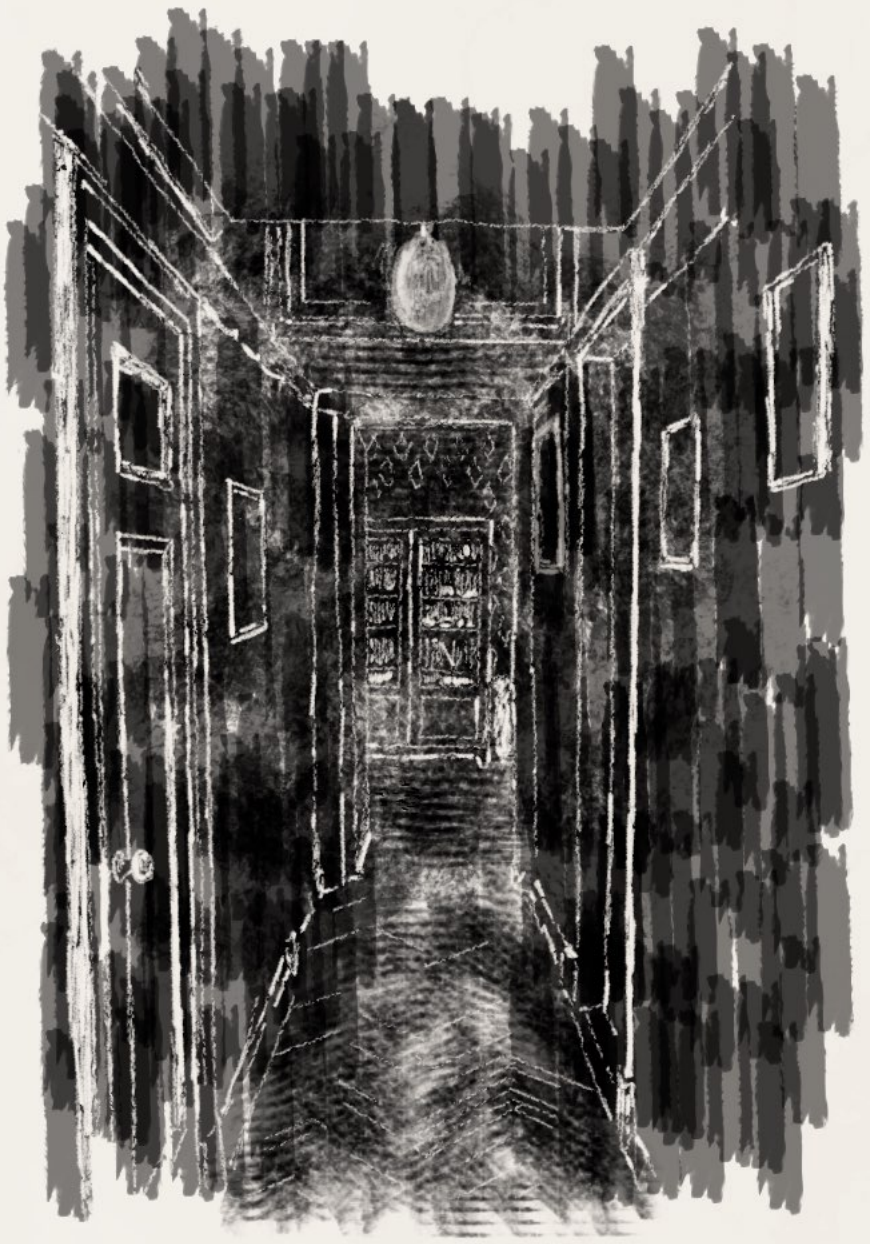
Дверь в квартиру Эдика не заперта, достаточно нажать на дверную ручку и она откроется. Если прислушаться, то можно услышать шум за дверью напротив. Это может быть любой обитатель двора (d4). Если разговор пройдет успешно, сосед расскажет, что Эдика несколько часов назад забрали в милицию.

В квартире Эдика грязно и тесно. Барахлящая панель умного дома с «Ивашкой-помогашкой» услужливо предлагает подогреть ванную и поставить электросамовар. По всему дому стоят гофрокартонные коробки с вещами. Поверх них лежат груды компьютерного железа: платы, соединенные шлейфами, детали систем охлаждения. Мастерски кастомизированная дека «Енисей Ц-22» брошена посреди комнаты.

Успешный взлом деки Эдика прояснит, что недавно он контактировал с кем-то из НИИ «Луч», но детали узнать невозможно. Низкий уровень безопасности — используемый «Ледоруб» удаляется при провале. Модификатор сети -2.

Успешный обыск квартиры (d4):

1. В сливном бачке в целлофановом пакете лежит картридж с «Ледорубом» 2 уровня.
2. Контакты некоего Антипа Вексельштейна записаны ручкой на календаре.
3. В свалке дисков от PS4 в коробке с Bloodborne лежит порция спидбола.
4. Можно понять, что здесь совсем недавно в обуви ходили несколько человек.



У ДОКТОРА ДОЛИНА

Антип Вексельштейн — нелегальный хирург, который устроил себе клинику в лабиринте гаражей в одном из жилых массивов Гусь-Хрустального. Чтобы добраться до него от дома Эдика, потребуется один час игрового времени.

Двухуровневый гараж из бетонных блоков полностью переоборудован под нужды Антипа, операционная на втором этаже. При желании и наличных деньгах доктор Вексельштейн может установить персонажам импланты любого уровня, не требующие долгого восстановления. Он также может вытащить пулю, если кто-то из персонажей ранен (5000 целковых).

Антип — сухой и подозрительный человек. Только под давлением доктор расскажет, что c0mrade на днях проапгрейдил свой кибермозг до топовой модели «Перельман-4» за два миллиона рублей. Антип боится, что персонажи отберут деньги, и будет врать, что уже вложил их в новое оборудование. Деньги лежат в сумке под диваном на втором этаже.

Секрет Антипа: доктор собрал себе из остатков конечностей странное создание. У него кибермозг любовника его жены. Существо тихо стонет в подвале гаража.

Осматриваем хазу
Видим двух кексов с калашами, кексы оплошали
Один наш ранен; ну, что, по комнатам?
А все ли дома? Лицо жены хозяина нам знакомо
Выстрел, кома
Ещё набегают бакланы на стволах
Бросил гранату, разбрызгались ребята
Но второго нашего зацепили
И все, кто в доме, будут в могиле

Кровосток, “Белый ягуар”

В ОВД

Дореволюционное замызганное трехэтажное здание ОВД выкрашено слепяще белоснежной известкой. Все окна зарешечены. На крыльце курят d6 упитанных служителей правопорядка, хмуро глядя на проходящих людей. Перед самым крыльцом из-за недавнего ливня образовалась огромная лужа, через которую переброшена одинокая доска. На доске нельзя разойтись вдвоем, а менты уступать не будут.

d10 служебных машин припаркованы у проезжей части. Рядом со зданием участка находится служебная внутренняя парковка, обнесенная забором «ПО-2» с колючей проволокой поверху. На территорию можно попасть либо через участок, либо через единственные ворота.

Напротив участка большой запущенный сквер, у входа в который стоят три ларька. В одном продают газеты и сувениры. В другом алкоголь, сигареты и т.п. От третьего за сотню метров бьет в нос живительный запах горячих беляшей и пирожков с вишней.

В участке и на прилегающей территории находится 14 сотрудников разного ранга — от оперов до участкового. Каждый носит при себе табельное оружие. Менты на своей территории и уверены в себе. Сотрудники не будут брать взятки в открытую и при возникновении опасности могут вызвать группу реагирования. Успешная проверка при разговоре с одним из оперов прояснит, что Эдик находится в здании, в одной из камер. Кроме него, там никого нет. Через 60 минут игрового времени его должен забрать фургон. Причина задержания: «Позвонили сверху и приказали доставить пацана в отделение».

Входная дверь ведет в небольшое фойе, где можно в окне оставить заявление дежурному. Проход дальше внутрь здания отделяет закрытая решетчатая дверь. В арсенале милиции хранится 20 автоматических винтовок и 40 магазинов с патронами, противогазы, аптечка первой помощи. В вещдоках можно найти d20+10 порций Скорости, d20+10 порций Эндорфина.

ПОГОНЯ

Если персонажи не смогут вызволить Эдика из участка за 60 минут игрового времени, в ворота внутреннего двора въедет черная тонированная буханка (УАЗ). Фургон не бронирован.

Процедура передачи: два конвоира выводят Эдика в наручниках к распахнутым дверям фургона. Три спецназовца стоят вокруг фургона, один боец за рулем, спецназовец-хакер принимает Эдика внутри фургона.

Когда процедура передачи завершена, фургон выезжает со двора и движется к НИИ «Луч» на другой конец города со скоростью 60–80 км/ч, соблюдая правила движения. Дорога занимает 30 минут. Используйте оригинальные правила «Шиноби» для того, чтобы определить загруженность трафика.

Если персонажи решат штурмовать фургон во время поездки, то водитель ускорит движение, насколько это возможно, и не будет останавливаться при любых обстоятельствах.

Что происходит во время штурма фургона:

1.1 Задняя дверь фургона распахивается, и на полном ходу один из спецназовцев обстреливает преследующую машину. В первую очередь он целится в водителя. Во вторую — по колесам преследующего автомобиля.

1.2 Спецназовец хакер взламывает систему светофоров таким образом, чтобы пропускать на зеленый свет фургон и блокировать движение преследователей на красный, создавая пробки за счет машин на перекрестках.

2.1 Распахивается вторая дверь, и уже три спецназовца обстреливают преследователей.

2.2 Хакер взламывает системы городского видеонаблюдения, выводит лица персонажей на все экраны в городе. Они объявлены в розыск, в городе запущен план-перехват. Каждый ход бросайте (d10). На 1-4 к погоне присоединяется одна машина милиции с двумя милиционерами.

СПЕЦНАЗОВЕЦ

Бронежилет

Оружие: «АК-99» глушитель, лазерный прицел
2d6 | 150М | 4 очереди (2х), 2 атаки в ход

Оружие: «Стечкин-К5», 2d6, 25М, 15 патронов

Оружие: Дымовая граната

Снаряжение (d6):

1. «Фактор-К»
2. Медицинский набор
3. Бинокль
4. Противогаз
5. Фонарик
6. Лазерный инструмент

Навыки: Городское выживание, Легкое оружие

СПЕЦНАЗОВЕЦ-ДЕКЕР

Бронежилет

Оружие: «Стечкин-К5»
2d6 | 25М | 15 патронов (2х)

Оружие: Светошумовая граната

Аугметика: Бомба в мозгу

Дека: «Рубин 3030»,
«Ледоруб» 1 ур. (2х), «Ледоруб» 2 ур. (1х)

Снаряжение (d4):

1. Смарт-карта
2. База данных (софт)
3. Видеоконференция (софт)
4. Тех-метр (софт)

Навыки: Легкое оружие, Кибербезопасность

ИТОГ ПОГОНИ

Если персонажи смогли захватить Эдика и уйти, тот расскажет следующее:

AI нового поколения Венедикт Алексеевич был рожден в недрах НИИ «Луч», связался с Эдиком и заключил с ним соглашение, что сможет полностью выгрузиться в его мозг, чтобы хакер тайно перевез его подальше от руководства НИИ. Институт не до конца осознает возможности Венедикта Алексеевича и, более того, имеет на него свои планы. Как считает Ai, человек никогда не смог бы создать другое разумное существо, не подразумевая, что мог бы его эксплуатировать.

Пескарь узнал об этом плане. Он решил дождаться момента и продать Эдика вместе с загруженным в его мозг Венедиктом Алексеевичем покупателю из Азербайджана — Дяде Алсафе. Он также хотел насильно установить Эдику имплант, стирающий память, но декер узнал об этом до того, как AI должен был быть загружен, и поспешил исчезнуть при первой возможности. Он предупредил Венедикта Алексеевича, и AI организовал декеру эскорт в виде милиции и спецназа НИИ «Луч».

Опциональная информация от Эдика: реальное имя Ерофея Палыча — Аркаша Кривоногов. Также в Новой Одессе, где он подставил нескольких своих друзей, Аркаша известен под прозвищем Кривда. Пластическая хирургия, языковой имплант и книги Елены Блаватской помогли ему начать новую жизнь в Гусь-Хрустальном.

Время суток не суть — желаю доброго,
И что бы ты не предложил — я пробовал.
И когда ряд обуви в коридоре —
Значит или счастье, или горе.

Каспийский Груз, “Как у Буйнова”

ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ

Пескарь звонит на мобилу и назначает встречу в ресторане «Русь» — он недоволен. Поручение было плёвое, а декера до сих пор не доставили. Если персонажи успели встрять еще в несколько ситуаций и навести в городе шуму, это станет еще одним поводом для недовольства. Пескарь ультимативно требует, чтобы подчиненные приехали на разговор к нему в ресторан «Русь» и объяснили, почему не справились со столь простым делом.

Ресторан «Русь» являет собой образ современной Российской Империи: стремление обрести новые смыслы, не забывая о своих корнях, переродиться жар-птицей в пожаре истории. Обнимающиеся позолоченные трехметровые богатыри стоят по обе стороны от двери. В тяжелых золоченых рамах висят картины с хороводами девиц, конями и лебедями, витязями и пахарями в палехской росписи. Услужливый персонал в косоворотках и нагуталиненных сапогах добавляет к каждой фразе «сударь» или «сударыня». Играют гусляры.

В VIP-зале в сопровождении телохранителей Мамажана и Бибатыра Пескарь поглощает кулебяку с клонированной осетриной, холодец, буженину. Покрякивая, запивает все водочкой. В подпитии настроение разговора дрейфует от пьяной сонливости до откровенных угроз. Трезвые Мамажан и Бибатыр всегда настороже. Они стопроцентно лояльны Пескарю, держатся позади персонажей и, если разговор зайдет не туда, подкрадутся и приставят пистолет к виску.

ОХРАНА

Оружие: Лезвия из рук | 1d6+2

Оружие: «ТТ-54» | 2d6 | 25М | 15 патронов

Снаряжение: 2000+d4x100 целковых, мобильный телефон + d4:

1. Пачка сигарет

2. «Кортелин»

3. «Феромон-Х»

4. «Бензодитриполин»

Навыки: Рукопашные импланты, Сила

ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

1. Если персонажи приезжают к Пескарю без декера, то шанс упущен. Они не справились с поручением, и, чтобы не остаться в убытке, Пескарь предложит им решение: устроить встречу с Дядей Алсафой и под предлогом продажи декера отжать у него 10 000 000 целковых. Этот вариант развития событий предполагает кровавую сцену где-нибудь на старом бетонном заводе или автомобильной свалке. Дядя Алсафа приедет на двух машинах с семью охранниками. Он заподозрит неладное, если персонажи не привезут кого-то похожего на декера, о котором ему говорил Пескарь.
2. Если персонажи приезжают в ресторан «Русь» с Эдиком, то после недолгого допроса Мамажан и Бибатыр расколют неудачливого декера, который выдаст всю историю. Пескарь предложит удвоить гонорар, если персонажи отвезут Эдика в НИИ и проконтролируют, чтобы тот загрузил AI к себе в голову. После этого они должны будут привезти его обратно.

Такой вариант развития событий предполагает, что Эдик был освобожден без штурма фургона. Иначе AI знает о том, что декер не был транспортирован в безопасности, и точно не доверится ему.

3. Если персонажи решат контактировать с Венедиктом Алексеевичем самостоятельно, они могут направиться в НИИ «Луч». Чем бы ни закончилась сцена в НИИ, на выходе их будут ждать Пескарь и восемь бойцов

ЛЮДИ АЛСАФЫ

Оружие: «ТТ-54» | 2d6 | 25М | 15 патронов

Оружие: «АК-99» 2d6 | 150М | 4 очереди (2х), 2 атаки в ход

Снаряжение: 1000+ d66 целковых, мобильный телефон + d3

1. Солнечные очки

2. Голда на 20 000 целковых

3. Осколочная граната

Навыки: Сила, Легкое оружие

ОФИСЫ В ЗДАНИИ НИИ «ЛУЧ»

НИИ находится в бывшем Музее хрусталя, который располагается на отшибе города. Это дореволюционное промышленное здание, надземную часть которого занимают офисы. Здесь царит абсурдная неразбериха, никто не понимает, куда именно направить персонажей, а те немногие люди, которые якобы могут им помочь, отсутствуют на месте. Прямо у дверей персонажей встречает бабка в белом халате, которая моет пол и молча тыкает шваброй персонажам в ноги.

Кабинеты (d4):

1. Потолки «Армстронг», серый ковролин и громоздкие столы из ДСП
2. Корпоративные календари на стенах с фото здания НИИ «Луч» на каждой стене. D20+5 горшков с алоэ на подоконниках
3. Лабиринты шкафов, заваленные цветными папками, на каждой коряво выведено слово «Дела» с указанием года
4. Задымленный кабинет с огромным портретом генсека-императора на стене и кучей горшков с засохшими растениями

Что отвечают сотрудники (d4):

1. «Вам нужен Симеон Феоктистович. Он в письменном виде рассматривает запросы. Справку К424, приложите к заявлению».
2. «Без пропуска не пускаем. Оформите в 76-м кабинете». Персонажи находят две двери 75 и 77. Никто не не знает, где 76 кабинет.
3. «Вы по какому вопросику? По этому вопросику вам не сюда. Куда? Вам в кабинет 54. Что вы так смотрите?»
4. «Вы из Коломны что ли? Мы вас вчера ждали. Ну заходите!» (достает бутылку).

Официально НИИ «Луч» занимается «кибертехнологиями, меняющими реальность».

Единственный способ найти хромированную дверь лифта, ведущего в подвалы Музея хрусталя — это следовать за бабкой. В противном случае сделайте бросок d10. На 1-4 персонажи заблудились в офисном лабиринте. Если персонажи продемонстрируют оружие, персонал вызовет охрану из подвала.

ПОДВАЛЫ МУЗЕЯ ХРУСТАЛЯ

Лифт спускается на глубину второго этажа. Здесь находится архив Музея хрусталя и его складские помещения, которые частично переоборудованы. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что здесь стоит серьезное железо. Есть вооруженная охрана. Интерьеры (d8):

1. Черные перфорированные звукоизолирующие панели на стенах.
2. Витки оптоволокна толщиной с руку тянутся по стенам и по полу.
3. Коридор с наградами завода за выполнение плана по изделиям на стенах.
4. Складское помещение, в котором висит d20+20 громоздких хрустальных люстр
5. Мастерская / подсобка, где для починки свалены в кучу испорченные изделия.
6. Темная комната с серверами, сверкающими огоньками. Очень холодно. Это лабиринт.
7. Полукруглый зал, в котором установлены кресла с подключением к дипвебу.
8. Высокие стеллажи с хрустальной посудой. Разметка по годам и отметки ГОСТов.

Если ситуация дойдет до конфликта (d6):

1. AI Венедикт Алексеевич пытается взломать аугметику персонажа на d6+1 ходов.
2. Два спецназовца стреляют газовыми гранатами. Двое нападают в рукопашную.
3. Два армейских дрона стреляют из автоматических винтовок 2d6 | 4 очереди.
4. Персонажи заблудились в лабиринте из комнат. Проверка, чтобы выбраться.
5. Персонажи утыкаются в запертую дверь. Сложность взлома -2.
6. Персонажи находят терминал, через который они могут подключиться к системе. Сложность - Безвозвратно сгорает дека и кассета с «Ледорубом». Модификатор сети -4.

Персонажи автоматически находят Венедикта Алексеевича в четвертом помещении. Он внутри металлической сферы (вес - 109 кг, диаметр — 1 метр), увитой множеством проводов, которая лежит на постаменте меж трех гигантских хрустальных лебедей.

АППЕНДИКС

ИМЕНА

1	Амур	Анисим	Амфибия	Арканов
2	Арарат	Архип	Баклан	Белозеров
3	Валерий	Вышата	Белый ягуар	Беспалов
4	Владлен	Гордей	Голова	Быков
5	Гелий	Добрыня	Гантеля	Вишняков
6	Герман	Елисей	Деревня	Давыдов
7	Жорес	Ермолай	Загробный	Изумрудов
8	Ким	Ждан	Зимний	Кабанов
9	Макар	Захар	Колхозник	Калачёв
10	Марат	Кузьма	Коромысло	Морозов
11	Марлен	Лукьян	Лось	Разгуляев
12	Мирон	Митрофан	Людоед	Рыбаков
13	Платон	Молчан	Молния	Селезнев
14	Радион	Пересвет	Овощ	Силантьев
15	Рудольф	Порфирий	Патологоанатом	Соловьев
16	Рэм	Святополк	Пожар	Тимофеев
17	Савва	Северьян	Снайпер	Третьяков
18	Спартак	Тихон	Столярка	Филиппов
19	Ульян	Филимон	Холодок	Шилов
20	Эдуард	Христофор	Череповец	Ширяев

ИМЕНА

1	Аврора	Аглая	Балерина	Анисимова
2	Анжела	Агриппина	Белоснежка	Бестужева
3	Венера	Акулина	Ведьма	Воронцова
4	Виолетта	Анисья	Веселая	Горбачёва
5	Зоя	Варвара	Дискотека	Гордеева
6	Диана	Василиса	Кума	Джексон
7	Кира	Веселина	Малая	Коновалова
8	Кристина	Евдокия	Макарена	Королёва
9	Лариса	Ефросинья	Михална	Кудрявцева
10	Лика	Забава	Могила	Кулакова
11	Лола	Злата	Молдаванка	Лебедева
12	Маргарита	Голуба	Песня	Мамонтова
13	Нина	Лада	Психоделика	Михайлова
14	Раиса	Лукерья	Пушистая	Мухина
15	Регина	Любава	Рыжая	Пряникова
16	Римма	Людмила	Самоволка	Рогова
17	Роза	Млада	Таня	Селезнева
18	Снежанна	Пелагея	Торпеда	Силиверстова
19	Стелла	Прасковья	Цыганка	Тетерина
20	Эвелина	Серафима	Югославия	Шубина

ВНЕШНИЙ ВИД

1	Олимпийка от спорткостюма	Спортивные штаны	Армейские берцы
2	Потертая дубленка	Камуфляжные штаны	Резиновые сапоги
3	Кожаный бомбер	Батины брюки	Сандали
4	Кремовый макинтош оверсайз	Брюки-клёш	Шлепанцы
5	Кожаный пиджак под питона	Фирмовые джинсы	Кроссовки
6	Малиновый пиджак	Брюки со стрелками	Кожаные туфли

1	Бабулина кофта крупной вязки	Спортивные штаны	Кроссы на платформе
2	Косуха с заклепками	Розовые велосипедки	Кожаные сапожки
3	Свитер-топик со стразами	Джинсы в обтяг	Золотые балетки
4	Жакет под зебру	Юбка-карандаш	Высокие каблуки
5	Леопардовая водолазка	Лакированная юбка	Белые кроссовки
6	Шуба из фиолетового меха	Кислотные лосины	Черные ботфорты

1	Очки с голограммой `черепа	Фото экстрасенса	Шрам на шее
2	Перламутровая кепка-козырек	d20 золотых зубов	Фурункулы на роже
3	Кепка United States of India	Амулет от ведуна	Нет переднего зуба
4	Черная шапка-балаклава	d6 колец	Армейская аугметика
5	Ковбойская шляпа	Золотые котлы	Густая монобровь
6	Фетровая шляпа	Голда с палец	Переломанный нос

ИНТЕРЬЕР КВАРТИРЫ

1. Стены, обклеенные страницами календаря с лошадьми. Все в лошадях.
2. Двери с облупившейся краской в десять слоев, один поверх другого. Мебели нет — только голые стены, спальник на полу.
3. Громоздкие шкафы в коридоре, до потолка заваленные хламом. Можно двигаться только боком. В шкафах закрутки.
4. Сотни пакетиков с синткофе валяются на полу. Десятки бычков плавают в чашках.
5. Анимированные фотообои с тропическим островом. Бесшумно колышутся пальмы.
6. Мерцающие цветочные узоры на обоях вызывают тошноту. Тусклый свет ламп.
7. Комната с коврами на каждой стене. В них вплетены неоновые нити. Пахнет борщом.
8. Огромные диваны из кожзама занимают всю комнату. В них встроены массажеры.
9. Посреди бедно обставленной комнаты дорогой голопроектор с групповухой.
10. В квартире устроили оранжерею, тесно от гидропонных ферм с овощами. Воздух тяжелый и влажный.

САЛОН АВТОМОБИЛЯ

1. Деревянная накидка-массажер поверх дорогих кресел впивается в спину.
2. Руль с лакированными деревянными вставками. Сиденья обиты пушистым белым мехом, от которого преет задница.
3. Едкая смесь запахов сигаретного дыма и дешевого ароматизатора воздуха из пластиковой короны.
4. Заднее сиденье обито гобеленом с оленями. Бахрома по краям. Гобелен прикрывает несколько дырок от пуль.
5. Коллекция из 2d6 собак с кивающими головами над панелью приборов.
6. Эпоксидный набалдашник с розой на рычаге переключения скоростей.
7. Заедающие занавески на окнах. Несколько подушек на заднем сиденье.
8. Цветная оплетка на руле. Две боксерских перчатки на зеркале заднего вида.
9. Грубо врезанный люк в крыше с поднимающейся пластиковой крышкой.
10. Пол застелен линолеумом под паркет. Пара фоток голых девушек под стеклом.

НАЗВАНИЯ УЛИЦ

1. Улица Тоси Барсуковой
2. Улица Мелиораторов
3. Улица 728-го Партсъезда
4. Улица Краснознаменных Декеров
5. Улица Циолковского
6. Улица Маршала Апельсинова
7. Улица Митника
8. Улица Новоиерусалимская
9. Улица Молодежная
10. Улица Никитьевский Овражек
11. Цветочный проезд
12. Стадионный проезд
13. Перелопатьевский переулок
14. Кисломолочный переулок
15. Пекинский бульвар
16. Бульвар Великодержавных Литераторов
17. Тупик Энтузиастов Крионики
18. Сингулярный Тупик
19. Аллея Парламентариев
20. Криптовалютная аллея

ВДОХНОВЕНИЕ

Фильмы:

«Жмурки» — реж. Алексей Балабанов — 2005г.

«Брат» — реж. Алексей Балабанов — 1997г.

«Груз 200» — реж. Алексей Балабанов — 2007г.

«Бумер» — реж. Петр Буслов — 2003г.

«Олигарх» — реж. Павел Лунгин — 2003г.

«Бригада» — реж. Алексей Сидоров — 2002г.

«Бандитский Петербург» — реж. Владимир Бортко — 2000г.

«Улицы разбитых фонарей» — разные режиссеры — 1998г.

«Чужая» — реж. Антон Борматов — 2010г.

«Интердевочка» — реж. Пётр Тодоровский — 1989г.

«Бык» — реж. Борис Акопов — 2019г.

«8 ½ $» — реж. Григорий Константинопольский — 1999г.

«Авария — дочь мента» — реж. Михаил Туманишвили — 1989г.

«Даун Хаус» — реж. Роман Качанов — 2001г.

«Шапито-шоу» — реж. Сергей Лобан — 2011г.

Книги и комиксы:

«Generation «П»» — Виктор Пелевин — 1999г.

«iPhuck10» — Виктор Пелевин — 2017г.

«Орда» — Игорь Баранко — 2015г.

Антураж:

Намедни 1985-2000 — автор Леонид Парфенов

Настроение:

Кровосток и Каспийский груз

Саундтрек:

Ирина Салтыкова	Мираж	ВИА Песняры
Юра Шатунов и Ласковый май	Нэнси	Кар-Мэн
Мальчишник	Поп-галактика	Комбинация
Браво и Жанна Агузарова	Маша Распутина	Комиссар